VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Собоник лекций по игре Го

Алексей Зайцев

Оглавление

I Лекции Ильи Кириллова **5**

1 Вторжение в угол и защита угла ч.1 **7**
1.1 Хоси + два крыла 8
1.2 Хоси + огэйма 10
1.3 Цукэ выглядит неплохо, но. 13
1.4 Хосии + кэйма 14
1.5 Хоси + идеальная подготовка 18
1.6 Трехкаменное симари 26
1.7 Иккен-симари: противодействие цукэ в бок 31

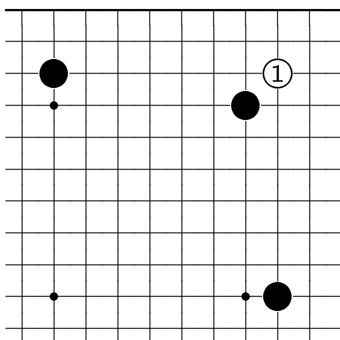
Часть I

Лекции Ильи Кириллова

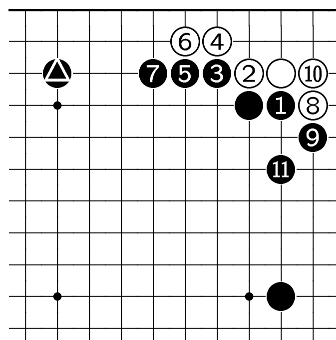
Глава 1

Вторжение в угол и защита угла ч.1

1.1 Хоси + два крыла



Д 1.1

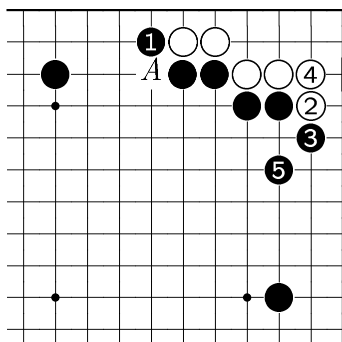


Д 1.2

В этой позиции (Д. 1.1), типичной для фусеки с хоси, тесно связанной с большим мойо, вторжение является единственно правильным для белых.

Д. 1.2 (Обе стороны удовлетворены)

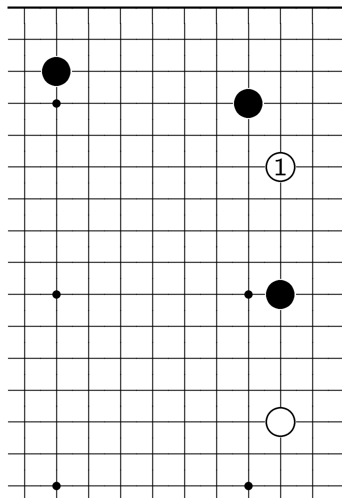
Ходы 1...11 - дзесеки. Белые в темпе захватили территорию внутри сферы влияния противника и могут быть вполне довольны. У черных прекрасное влияние, без пяти минут - большое мойо, и лишь одно может их смущать: близость камня 7 к отмечнному камню. Часто используемое дзесеки в форовой игре.



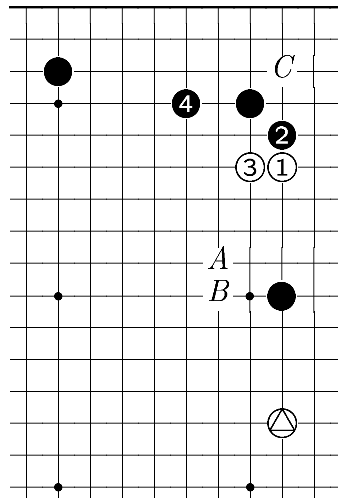
Д 1.3

Д. 1.3 (Остается дефект)

ч.1 вместо ч.A - ненужное упрямство. Дефект в пункте «A» неприятен.



Д 1.4



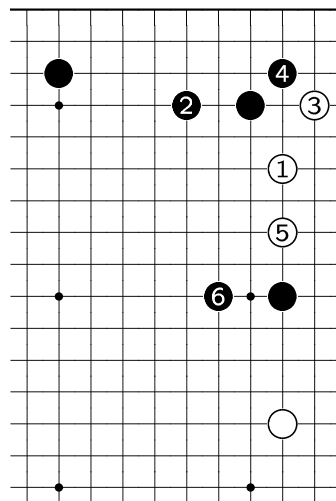
Д 1.5

Д. 1.5 (Соответствующее хасами)

Здесь белые, использоюя присутствие отмеченного камня, вполне могут играть какари 1. Если черные рассеянно ответят косуми-цуке 2, то после 3 у белых есть хорошее миаи: б.A или б.B справа, и б.C вверху. Вот если бы на месте отмеченного камня стоял бы черный камень, косуми-цуке 2 становилось бы замечательным ответом.

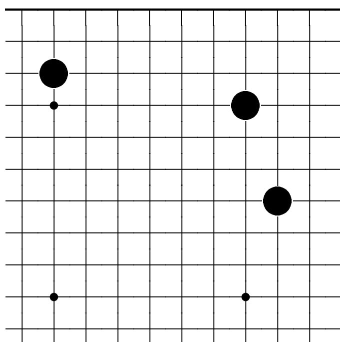
Д. 1.6 (Понятная замена)

В силу сказанного, на какари 1 черным лучше ответить уке 2. Хотя после 5 белые получают базу, и черная двойка должна бежать 6, стоит она довольно свободно, да и укрепление верхей стороны весьма кстати. Словом, оба противника могут быть довольны.

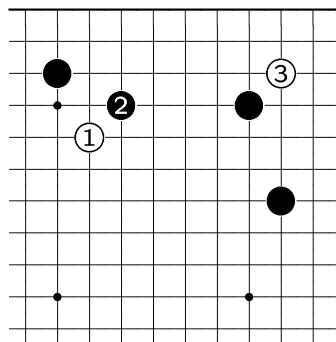


Д 1.6

1.2 Хоси + огэйма



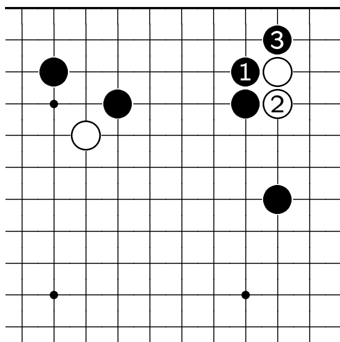
Д 1.7



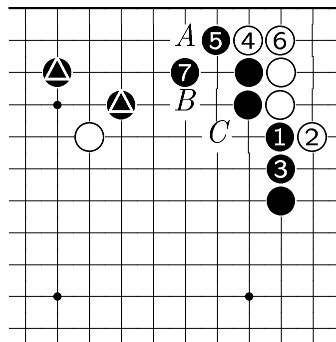
Д 1.8

Д. 1.8 (Сначала - испортить верхнюю сторону)

От хоси черные развернулись огэймой-симари. В принципе, и здесь главный путь за белых: вторжение в сан-сан. Но предлагаю предварительно вызвать обмен: б.1 - ч.2. После вторжения черные на б.1 ответили бы уже по-другому.



Д 1.9



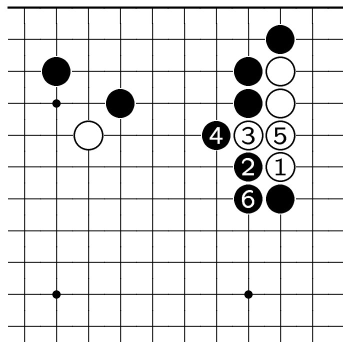
Д 1.10

Д. 1.9 (Осае 3 - стержень позиции)

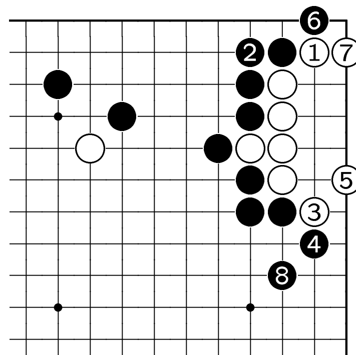
Осае 1 имеет целью оживить влияние двух камней на верхнем борту. Только осае 3 достойно продолжает этот план.

Д. 1.10 (Узко)

Если сыграть его снизу - в 1, как здесь, то далее нужно идти по дзесеки до 7 хода. В итоге отмеченный камни стоят после 7 хода слишком близко, а пропустить ход 7 никак нельзя: после хасамицуке б.А у белых остается еще и тоби б.В, и нодзоки б.С. Территорию черным не удержать.

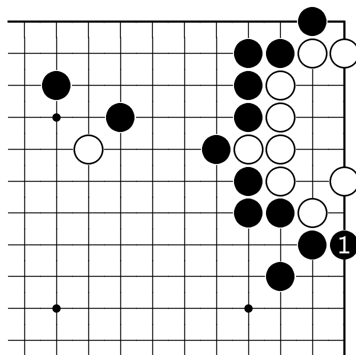


Д 1.11

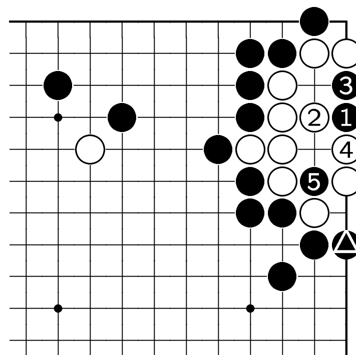


Д 1.12

Итак, после Д. 1.9 наилучшими ходами белые добираются сначала до 5, а затем до 8 хода, причем, с дороги немогут свернуть обе стороны. Сравните с Д. 1.10: территория черных здесь больше, форма - прочнее.



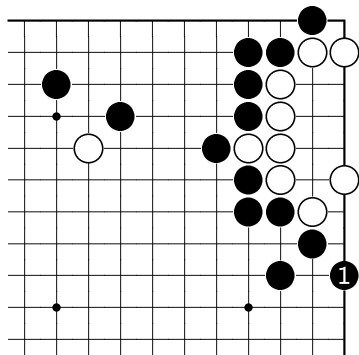
Д 1.13



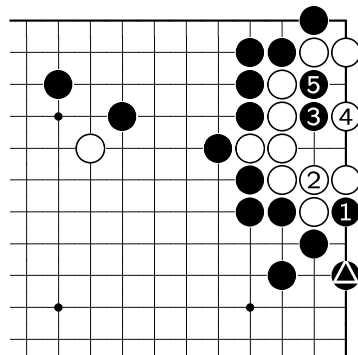
Д 1.14

Д. 1.14 (Сагари - угроза убийства)

Сагари (отмеченный камень) грозит белым мгновенной смертью. Отвечать на него обязательно.



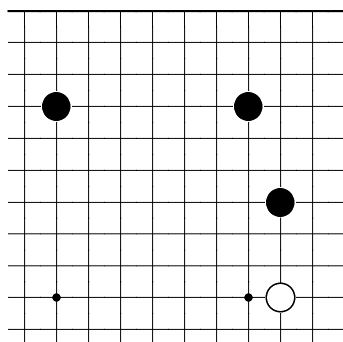
Д 1.15



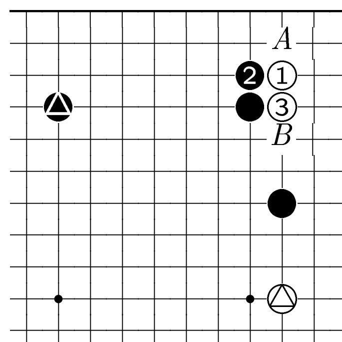
Д 1.16

Д. 1.16 (И косуми - форсированный ход)

Если белые не ответят на косуми (отмеченный камень), то 1 завяжет весьма непрятное для белых ко. После 5 нельзя соединяться б.А из-за дамэдзумари.



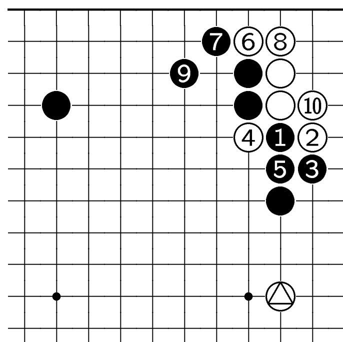
Д 1.17



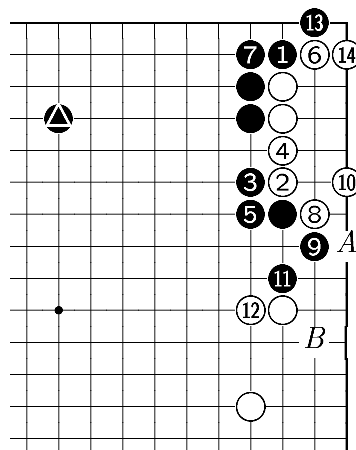
Д 1.18

Д. 1.18 (Практический вопрос: ч.А или ч.В?)

Интересно, а как по-вашему, измениться ли план черных, если добавится камень белых и отмеченный камень черных будет в хоси?



Д 1.19



Д 1.20

Д. 1.19 (Ошибка в выборе направления)

Вновь нехорошо играть осае сверху. После 9 хода влияние черных на верхнюю сторону будет гораздно меньшим, чем на Д. 1.20. Эффективно работает отмеченный камень белых.

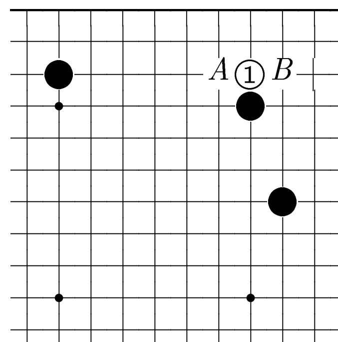
Д. 1.20 (Остается пункт вторжения)

Здесь указан верный путь. Помимо великолепного сочетания стенки с отмеченным камнем черных, есть еще козыри: осталось кикаси «А» после чего черные могут вторгаться «В».

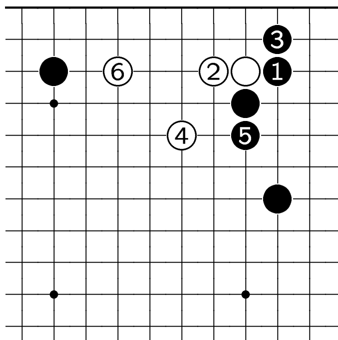
1.3 Цукэ выглядит неплохо, но...

Д. 1.21 (Господство черных)

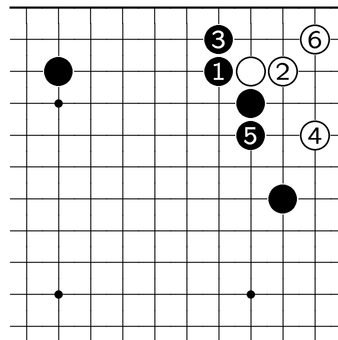
Цукэ 1 кажется удачным ходом благодаря миаи: «А» и «В». Но это заблуждение. Белые оставили противнику прекрасный выбор: забрать много территории, либо получить большое влияние. Каждый из этих способов обеспечивает черным господство.



Д 1.21



Д 1.22



Д 1.23

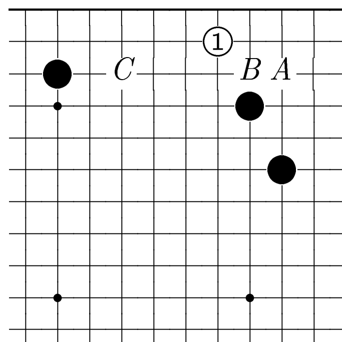
Д. 1.22 (Большая территория)

Итак, осае изнутри дает черным много защищенных очков. И хотя к 6 белые несколько стабилизируют группу, её еще нельзя считать безопасной.

Д. 1.23 (Стесненное дыхание)

При внешнем осае черные получают хорошее влияние. 6 вынуждено для жизни. Если 2 в 3 - ниданбанэ, проще всего ответить ч.А, и вновь белые стеснены.

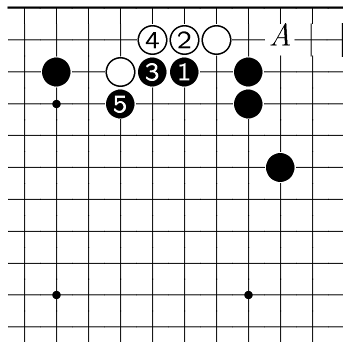
1.4 Хосии + кэйма



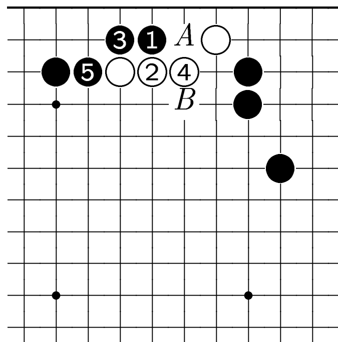
Д 1.24

Д. 1.24 (Единственная точка)

Кэйма - самое крепкое симари. Теперь при входе в сан-сан б.А, и при цукэ б.В белые окажутся в слишком стесненном положении. Поэтому им остается единственная точка для вторжения: 1 с миаи: б.А и б.С.



Д 1.25

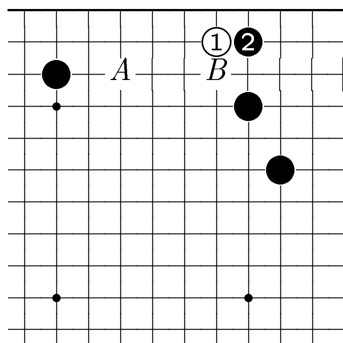


Д 1.26

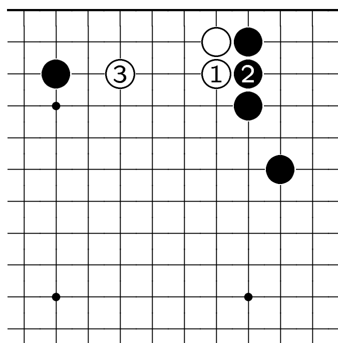
Если черных инетересует влияние в центре, к их услугам нажим сверху. К ч.5 форма белых сильно придавлена. Правда, черным при этом нужно считаться с возможностью утраты части территории после тобикоми б.А.

Д. 1.26 (Вышибая базу)

Если же у черных, есть шансы на успешную атаку белой группы, её нужно начинать ходом 1. Форма черных к ч.5 крепкая, белые лишены базы. Сэнтэ, и то, что малой кровью удалось осуществить вторжение - утешение белых. Заметьте, что б.4 в «А», что бы на ч.5 ответить б.В - крепко, но слишком медленно.



Д 1.27



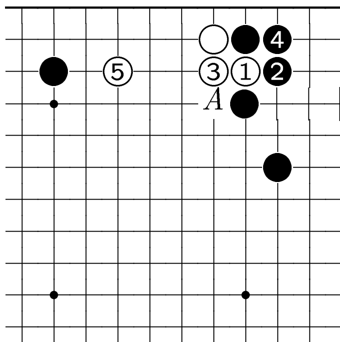
Д 1.28

Д. 1.27 (Крепко деражась за очки в углу)

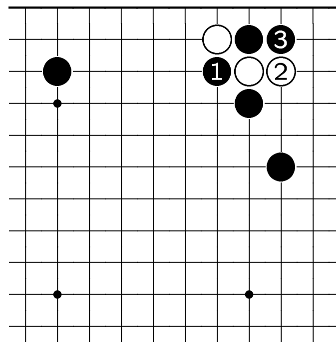
Если черным не нравится возможность белых прыгнуть в угол, они могут на б.1 ответить цукэ 2. Теперь б.А невозможно из-за фукурэ ч.В, и хорошего ответа у белых нет.

Д. 1.28 (Искусным не назовешь)

Если ноби б.1, то ч.2, и белая двойка стоит крайне стесненно. Искусным планом это никак не назовешь.



Д 1.29



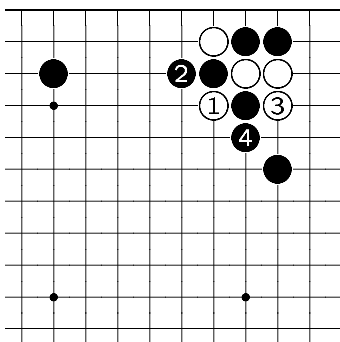
Д 1.30

Д. 1.29 (Атэ изнутри - слишком мало)

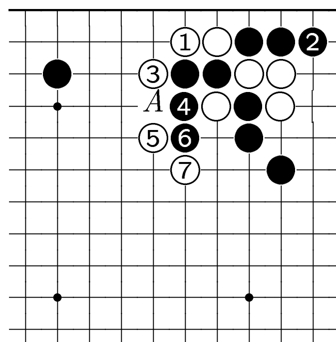
Вари - коми б.1 - обычное сабак**и** в таких случаях. Если атэ 2, то 5 быелые стоят нормально. Черные в углу прогнулись, у белых остался прекласный нажим в «А», их вторжение увенчалось полным успехом.

Д. 1.30 (Правильно - внешнее атэ)

Это - жесткий способ. Черные решительно ведут атаку.



Д 1.31



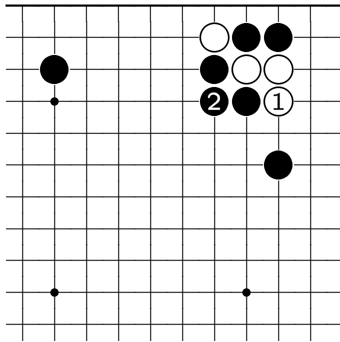
Д 1.32

Д. 1.31 (Необходимо)

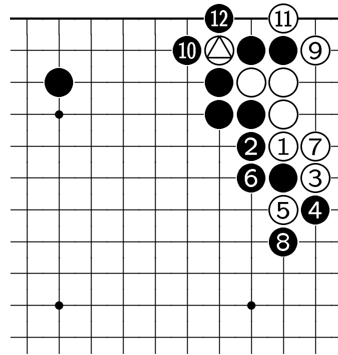
Кири б.1 - важный элемент защиты белых. Поворот б.3 вместо этого плох, как будет показано позже. Благодаря 1, б.3 становится кикаси.

Д. 1.32 (Более или менее понятно)

Затем 1..7 - искусный вариант. Теперь б.А - кикаси. Строй черных разрушен, вторжение удалось. Но белые заплатили за это четырьмя камнями. Так что доля каждого более или менее равная.



Д 1.33



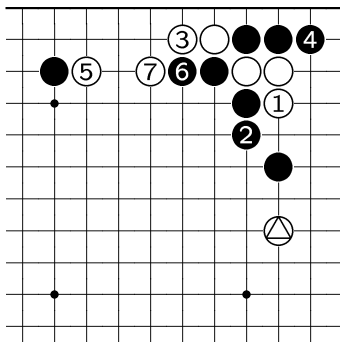
Д 1.34

Д. 1.33 (Сильный ход)

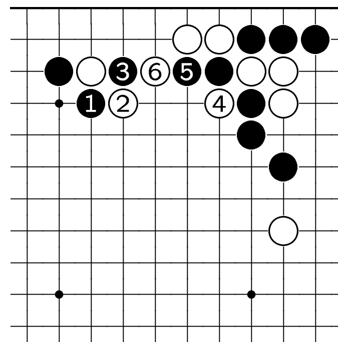
Итак, магари б.1 - плохой ход. Опровергается он лишь одним ходом: ч.2. Выбор продолжения за белых очень трудный.

Д. 1.34 (Жалкая форма белых)

Затем 1..11 даст белым глоток воздуха в углу, но при этом духота всей позиции усилится. Захватывается важный камень △. Общая плотност черных возрастает многократно.



Д 1.35



Д 1.36

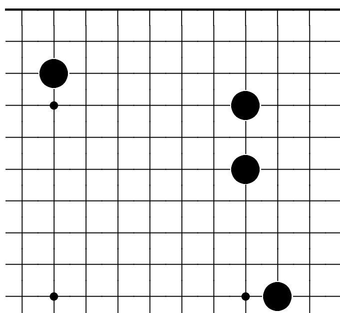
Д. 1.35 (При дополнительном камне - другое дело)

Другое дело, если на доске присутствует отмеченный камень у белых. Тогда ход 1 не только оправдан, но и необходим. К 7 ходу - легкое сабак**и**.

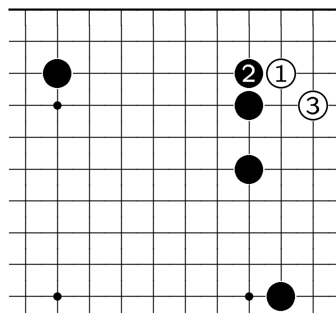
Д. 1.36 (Двойное атари)

Если ч.6 (Д. 1.35) сыграть, как здесь 1, то у белых есть судзи: контрханэ 2. Его идея состоит в двойном атари 6, мгновенно стабилизирующем группу.

1.5 Хоси + идеальная подготовка



Д 1.37

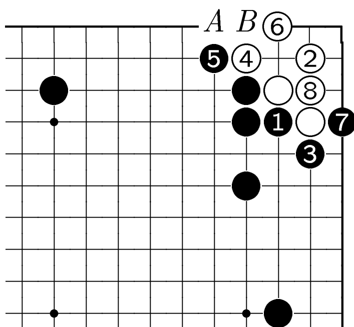


Д 1.38

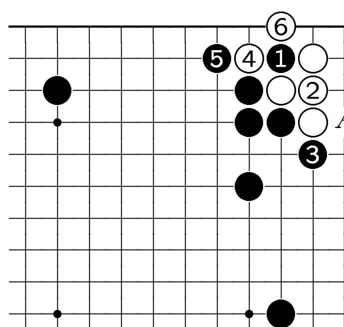
Как известно, если черным удается развернуться от иккен-симари на обе стороны, это даст идеальную подготовку. Как же атаковать в этом случае? Такая позиция часто встречается в форовой игре.

Д. 1.38 (Сан-сан - сомнительно)

Начнем с самого простого: сан-сан. Сам прием несложен, если не забыть про косуми 3. Трудность - в определении момента для такого вторжения.



Д 1.39



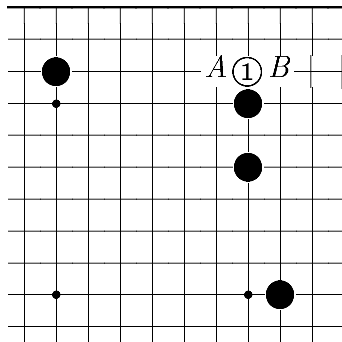
Д 1.40

Д. 1.39 (Большой ущерб для баланса позиции)

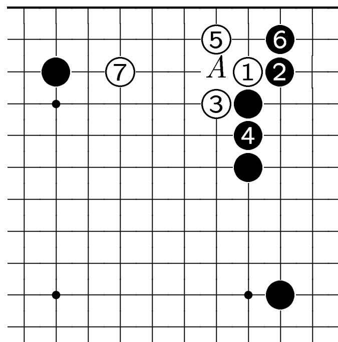
К 8 ходу белые просто живут, но восторга это вызвать не должно, на столько черные усиливаются снаружи. Баланс позиции резко нарушается. Осталось у черных и кикаси ч.А. Может быть, лучше вместо этой жалкой жизни (еще и в готэ) на 5 не ответить и пожертвовать угол (после ч.В - б.6 и ко-борьба), получив взамен два хода.

Д. 1.40 (Бесспорно)

Атэ ч.1 вместо осаэ ч.3 - бесспорная ошибка. Черные добавили белым очко в углу и лишили себя кикаси ч.А. Ущерб очевиден.



Д 1.41



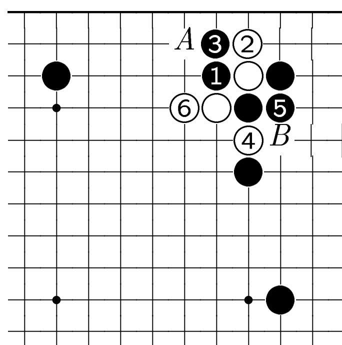
Д 1.42

Д. 1.41 (Есу-миру)

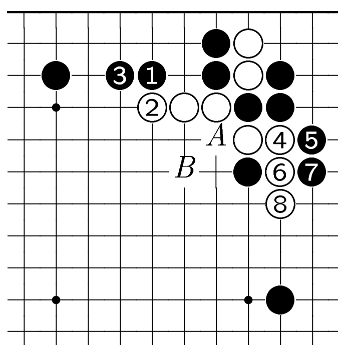
Единственно правильным средством борьбы против идеальной конструкции будет цукэ б.1. Это - образцовое Есу-миру. В зависимости от ответа ч.А или ч.В - белые будут строить свою защитную линию.

Д. 1.42 (Внутреннее осаэ)

ч.2 - бесполезный ход. После важного ханэ б.3 (если б.3 в А, то сагари ч.6), белые строят форму несколько необычным способом: какэ-цуги 5. К 7 ходу двукрылая форма черных разрушена.



Д 1.43



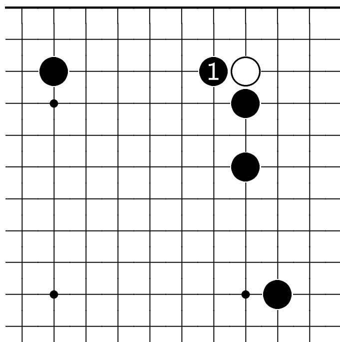
Д 1.44

Д. 1.43 (Кири - необоснованно)

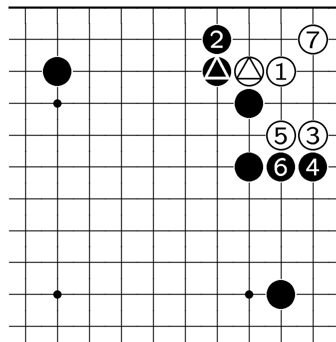
ч.4 на Д. 1.42 - важный ход, улучшающий адзи. Если вместо него ч.1, то после 6 хода у белых миаи: «A» и «B».

Д. 1.44 (Разрушение)

Если черные защищаются сверху, то к 8 ходу белые гордо взирают на остатки раздавленной ими идеальной конструкции. Ни ч.А, ни ч.В их особенно не беспокоит.



Д 1.45



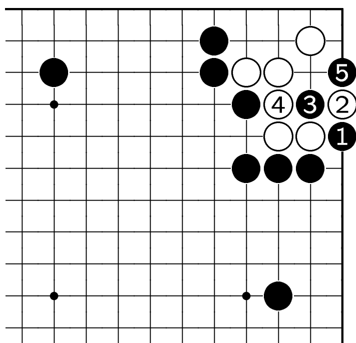
Д 1.46

Д. 1.45 (Обязательно - внешнее осаэ)

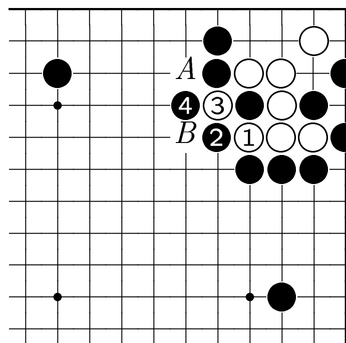
Только осаэ ч.1 позволяет сохронить достоинства заготовки черных. Цель: блокировать соперника в углу.

Д. 1.46 (Жалкий вид)

Выясняется, что после осаэ (отмеченный камень черных) спокойной жизни в углу у белых нет. Для этого им нужно было начинать не с цукэ (отмеченный камень белых), а с сан-сан б.1. Сагари 2 - отличный ход. К 7 ходу у белых в угул лишь глоток воздуха, да и тот не слишком глубок (Д. 1.47, Д. 1.48).



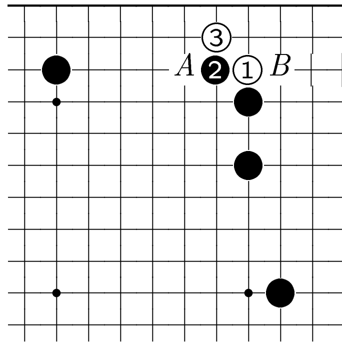
Д 1.47



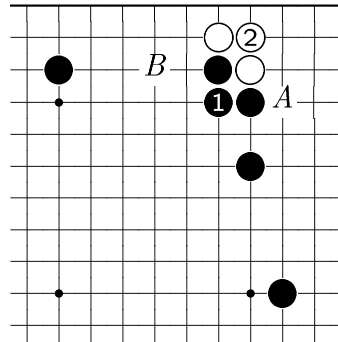
Д 1.48

Д. 1.48 (Ко-борьба)

Начинается ко. В любом случае - это урон для белых.



Д 1.49



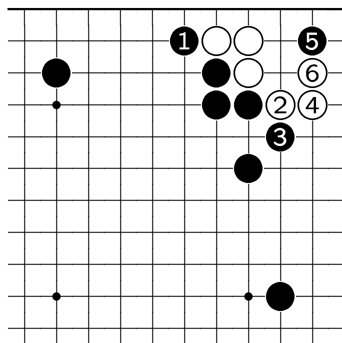
Д 1.50

Д. 1.49 (Сильное контрханэ)

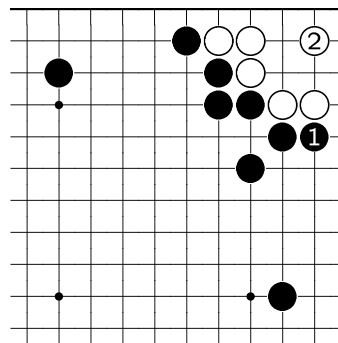
Итак играя цукэ 1, белые должны били предусмотреть на сильное осаэ 2 столь же сильное контрханэ 3. Как и цукэ 1, это - хорошее есумиру. Перед черными непростая задача. Например, явно вяло нcorrectоби ч.А - б.В, и, получив при вторжении большую территорию, белые могут быть удовлетворены.

Д. 1.50 (Стандарт: цуги - цуги)

Самое распространненое и правильное: соединиться 1. И белые нисколько не пострадают, если в ответ тоже соединяются 2. Теперь у них миаи: «А» и «В».



Д 1.51



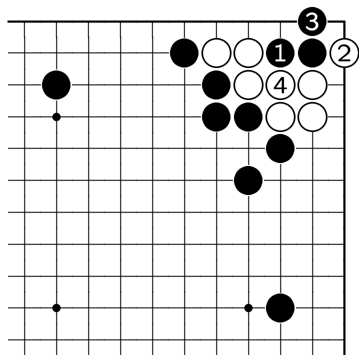
Д 1.52

Д. 1.51 (Важный ход)

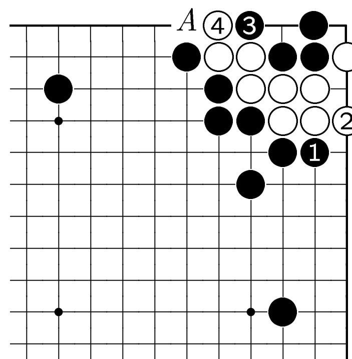
Затем 1..4 - естевственное. А вот 5 черным нужно знать и ни в коем случае не опускать; б.6 - вынужденно

Д. 1.52 (Адзи ликвидировано)

Если вместо ч.5, как в Д. 1.52, простое осаэ, как здесь, то б.2 дает нерушимые галазные формы.



Д 1.53



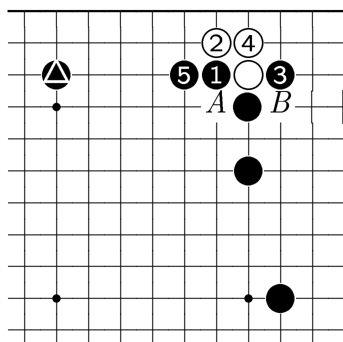
Д 1.54

Д. 1.53 (В удобный момент)

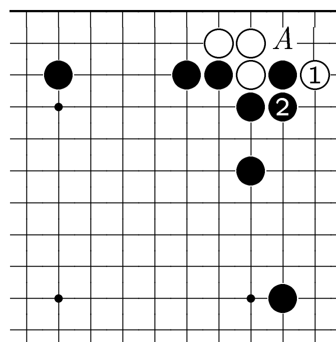
Смысл обмена: ч.5 - б.6 (Д. 1.51) в том, что, когда наступит удобный момент, черные пойдут в атаку.

Д. 1.54 (Ко-борьба)

После тоби ч.1 и тонкого ч.3 (Д. 1.53) начнется двухступенчатое ко, которое после ч.A может стать прямым.



Д 1.55



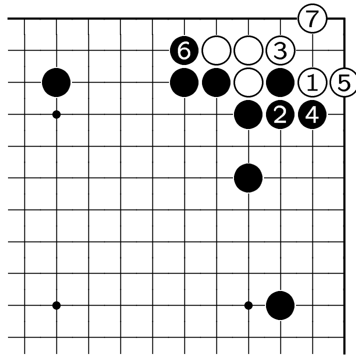
Д 1.56

Д. 1.55 (План противодействия)

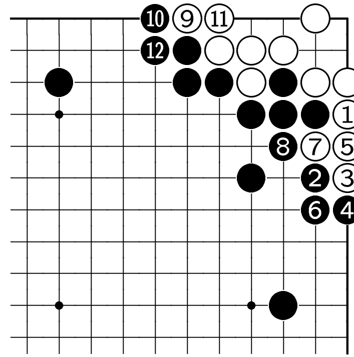
У черных есть и другой, активный план нападения на белых: атэ ч.3, ноби ч.5. Как играть? Бросаются в глаза разрезания «A» и «B». Но если сразу б.A, то ч.B, ликвидируя все щели позиции, а если б.B, то смотрите дальше (Д. 1.43). Замечу, что камень будет сильно стеснять дыхание белым.

Д. 1.56 (Хасами-цуке - отлично)

б.1 - достойное противодействие навальной атаке противника. Если затем ч.A, то б.2 и смотрите дальше (Д. 1.60), но цуги ч.2 для черных лучше.



Д 1.57



Д 1.58

Д. 1.57 (Всего лишь жизнь в готэ?)

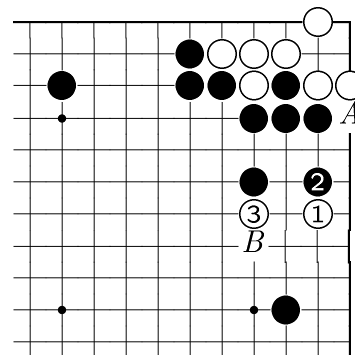
Кажется, что белые получили совсем мало: жизнь в готэ.

Д. 1.58 (Большое есэ)

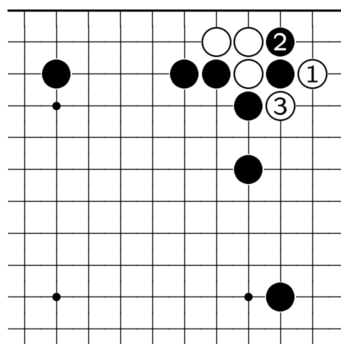
Однако затем у белых еще осталось большое есэ в темпе, что делает этот вариант выгоднее, чем простое залезание в сан-сан (Д. 1.38) или залезание в сан-сан после цуке снизу (Д. 1.46).

Д. 1.59 (Возможно и вторжение)

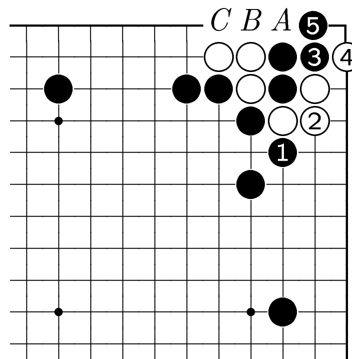
Не умоляя достоинств сэнтэ-есэ, укажем иную возможность. При удобном случае, спекулируя пролазом б.А, белые могут вторгаться путем б.1, 3 (или б.В).



Д 1.59



Д 1.60



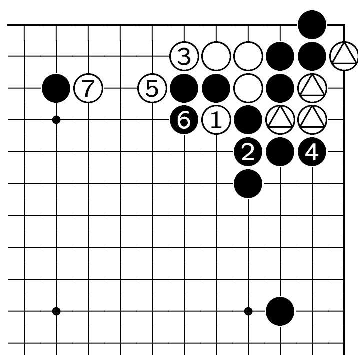
Д 1.61

Д. 1.60 (Излишнее упрямство)

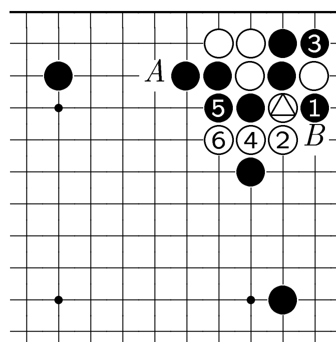
Если же на хасами-цуке б.1 черные, упорствуя, сыграют ноби-коми 2, то их ждут неприятные хлопоты.

Д. 1.61 (Ко, которое вовсе необязательно)

Магари ч.5 - искусный ход в этом варианте. Черные хотят получить за угол компенсаци. в виде ко (б.А - ч.В - б.С).



Д 1.62



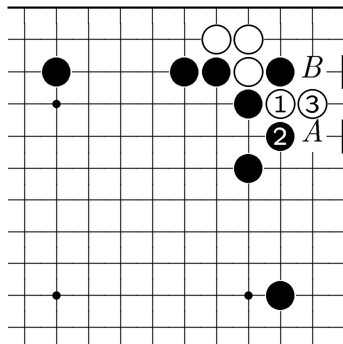
Д 1.63

Д. 1.62 (Конструкция черных разрушена)

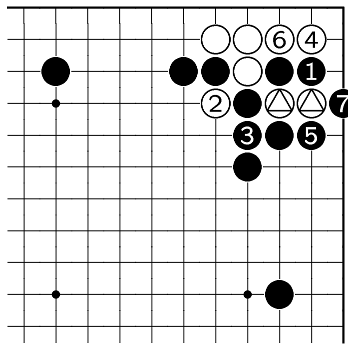
Но белые вполне могут бросить их четыре отмеченных камня, ради выхода наружу и разрушения, таким образом, двукрылой конструкции.

Д. 1.63 (И здесь доля белых ясна)

Если в ответ на △ черные режут по-другому, захватывая угол, то к б.6 им придется примириться с тем, что от «журавля» отвалилось правое крыло (б.А - сильная угроза, б.В - кикаси).



Д 1.64



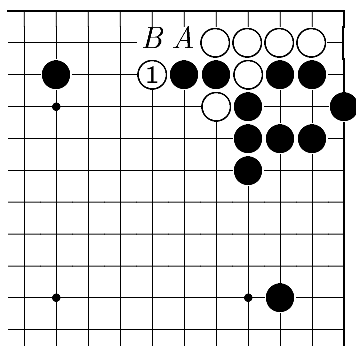
Д 1.65

Д. 1.64 (Кири)

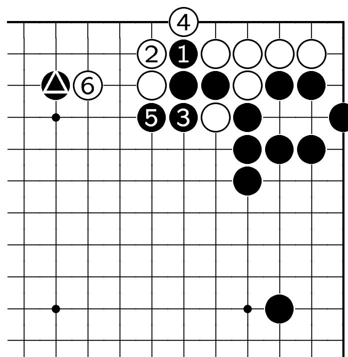
Итак, что будет, если белые решительно разрежут б.1, 3? Если затем ч.А, то б.В, и все в порядке.

Д. 1.65 (Жертва двух камней)

Поэтому правильно за черных осаэ изнутри. Кири б.2 - важнейшее звено защиты белых. К 6 ходу белые отдали два камня, но гарантировали один глаз в углу.



Д 1.66



Д 1.67

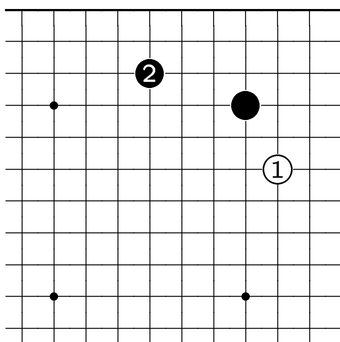
Д. 1.66 (Цуке к носу)

Теперь мы видим пуанту плана белых - остроумное цуке 1. Иначе пришлось бы уныло тащиться б.А, б.В...

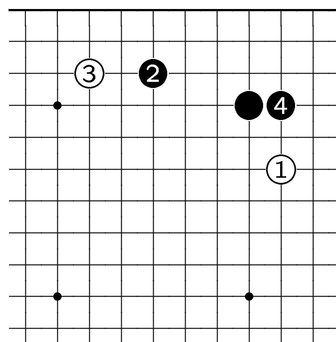
Д. 1.67 (Внимание к деталям позиции)

Далее к 6 ходу белые переправляются и могут не беспокоится за жизнь группы. Но ▲ стоит очень удачно, и в целом черные малой кровью заплатили за вторжение противника.

1.6 Трехкаменное симари



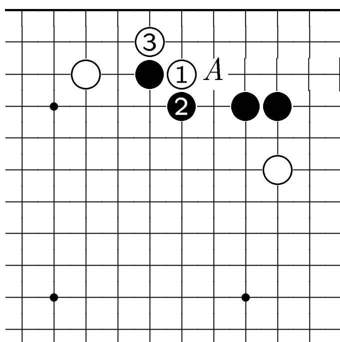
Д 1.68



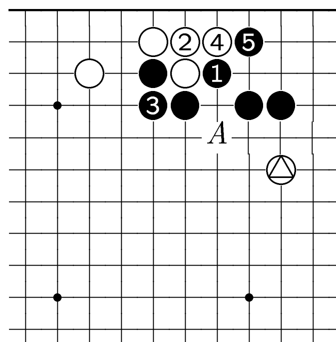
Д 1.69

Д. 1.69 (Идеальная форма, но...)

Такое прикрытие углаза три хода считается идеальным. Но это вовсе не означает, что при умелом вторжении от такого пирога нельзя отхватить кусок. Давайте посмотрим, как это правильно делать.



Д 1.70



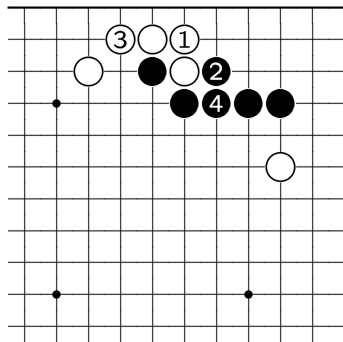
Д 1.71

Д. 1.70 (Коротко и ясно)

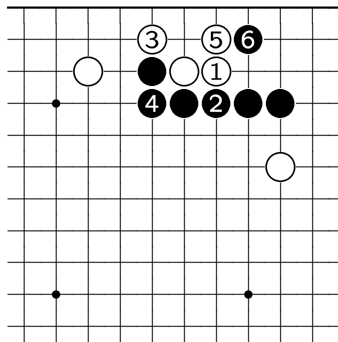
Цукэ б.1 и ниданбанэ б.3 спекулирует на неслишком прочных связках противника. Учитывая мельчайшие детали положения, следует признять, что это - наилучший способ. б.3 в «А» будет показано дальше (Д. 1.73 - Д. 1.75), но это не вызывает восхищения.

Д. 1.71 (Обстоятельство)

Затем к 5 ходу белые сумели осуществить отгрызание в темпе, и теперь им неплохо заняться судьбой △. Нодзоки «А» будет в этом не бесполезно.



Д 1.72



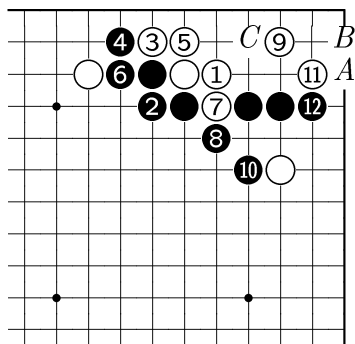
Д 1.73

Д. 1.72 (Напрасное упорство)

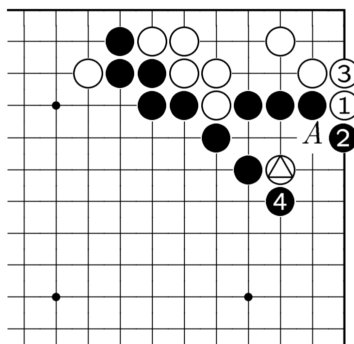
ч.1,3 - удар под себя. После 4 хода белых не поймать, а двойка в угул стоит неуютно.

Д. 1.73 (Неудволетворительно)

Итак, б.1 вместо б.3 - опсаный план. До 6 хода черные отвечают совершенно Спокойно, и теперь их позиция, благодаря кикаси ч.А и ч.В, а также безукоризненной стенке, гораздо лучше, чем на Д. 1.71.



Д 1.74



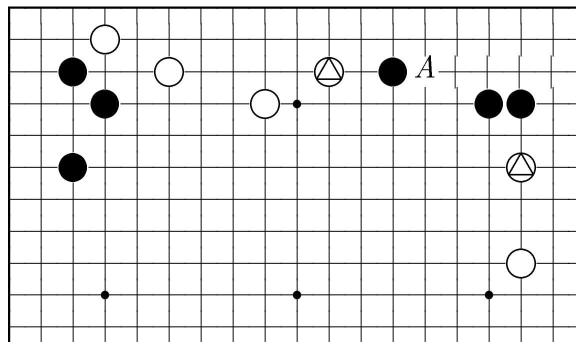
Д 1.75

Д. 1.74 (Загоняя белых внутрь)

У черных есть и другой ответ на б.1. Он свзязан с идеей блокады. После ч.12 (вариант форсированный), ввиду угрозы ко ч.А - б.В - ч.С

Д. 1.75 (Влияние - великолепное)

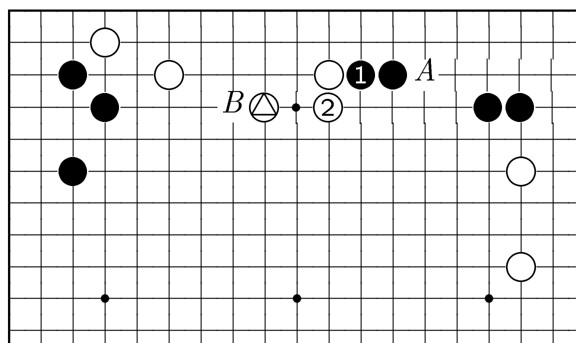
Белые обязаны играть 1, 3. После ч.4 (или ч.А) влияние черных и то, что ценность ◬ нулевая, приносит им глубокое удовлетворение.



Д 1.76

Д. 1.76 (Как предупреждать вторжение?)

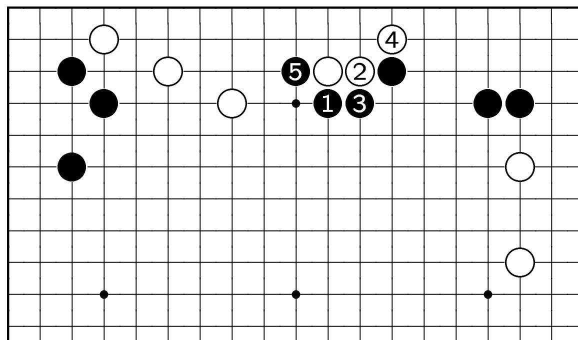
Сверху и справа белые стоят довольно прочно, отмеченные камни выдвинуты всьма агрессивно. Ход черных, и ониобязаны подумать о защите от вторжения б.А. Как это сделать?



Д 1.77

Д. 1.77 (Коротко и ясно)

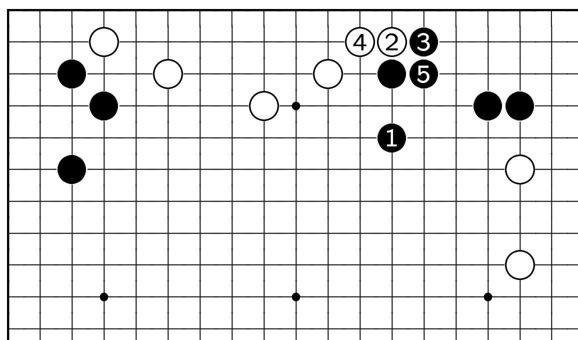
Вызвав обмен 1 - 2, черные безопасили себя от ути-коми б.А. Есть у них еще один повод улыбнуться: отмеченный камень белых стоит узко, ему бы надо быть в «В».



Д 1.78

Д. 1.78 (Сложный вариант)

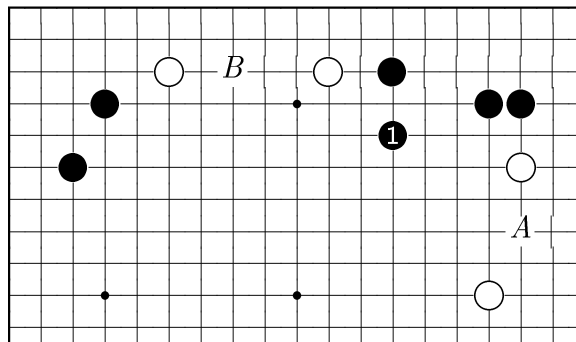
Если же подвинуть отмеченный камнеь белых на пункт влево, то у черных появляется возможность цукэ 1. Но, если белые ответят не спокойным ханэ «А», а резким б.2, то возникает беспорядочный бой. 5 - энергично, но теперь сложностей предостаточно у обох сторон.



Д 1.79

Д. 1.79 (Пассивный ход)

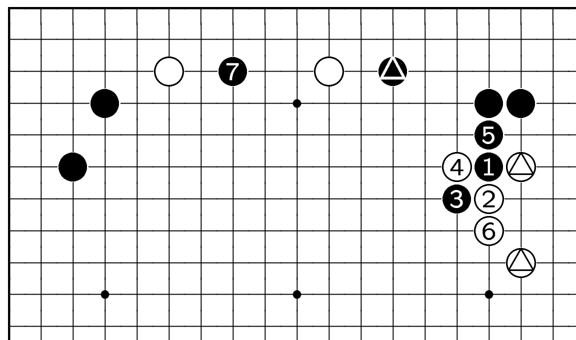
Иккен-тоби 1 играть в таких случаях не рекомендуется. Белые немедленно укрепляются в темпе 2, 4, и возвращение ч.5 - печальная необходимость.



Д 1.80

Д. 1.80 (Хорошее тоби)

Но вот ситуация, где тоби 1 хорошо, поскольку сверху и справа здесь белые стоят не так прочно, и появляется двойная угроза: ч.A и ч.B.

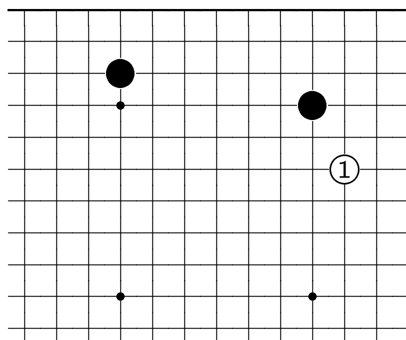


Д 1.81

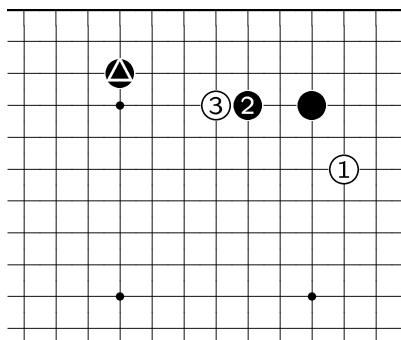
Д. 1.81 (Течение камней)

А вот пример удачного косвенного подкрепления камня ▲ серией ходов, надавливающих на два отмеченных камня белых. Идея черных: в дальнейшем ути-коми 7. Нужно быть весьма внимательным к такого рода ньюансам позиции.

1.7 Иккен-симари: противодействие цукэ в бок



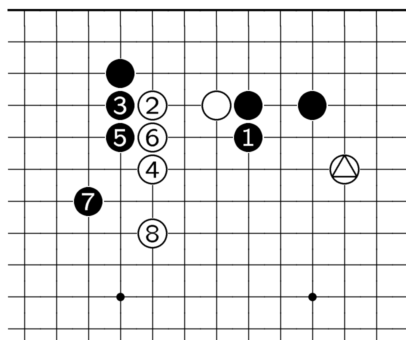
Д 1.82



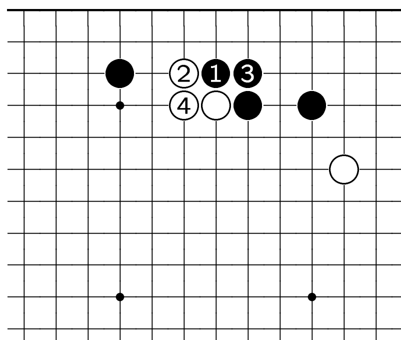
Д 1.83

Д. 1.83 (Не слишком страшно)

Удар в бок 3 - обыная мера против иккен-симари. Белые хотят отрезать отмеченный камень черных. Но при правильной игре черные не понесут урона.



Д 1.84



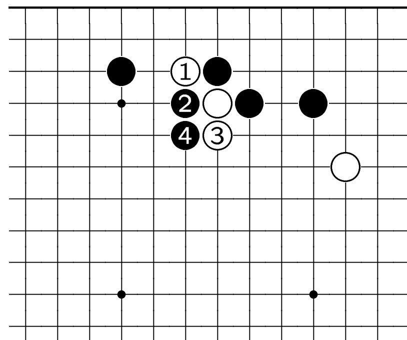
Д 1.85

Д. 1.84 (Отличная постановка боя)

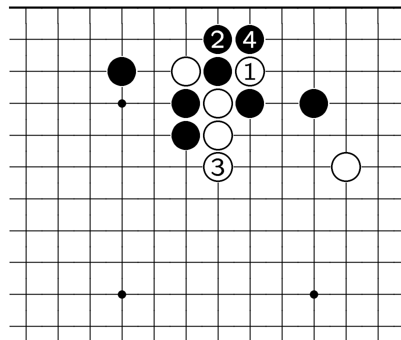
Простое ноби 1, и далее к 7 ходу черные устраивают свои дела слева и справа, причем, отделенный от своих, отмеченный камень булых попадает под атаку.

Д. 1.85 (Тоже прекрасный способ)

Ханэ ч.1 также смело рекомендую. Осаэ 2 - сильный ответ, но у черных хороший выбор: можно спокойно соединиться 3, в темпе укрепив свою позицию (правда, позволив укрепиться и белым).



Д 1.86



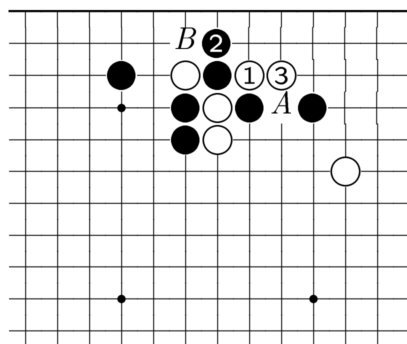
Д 1.87

Д. 1.86 (Резкая атака)

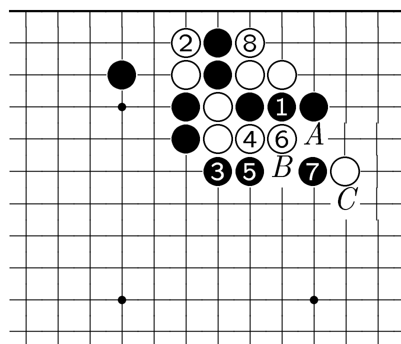
А можно и наброситься: кири ч.2. Затем 4 -важный ход.

Д. 1.87 (Еще одна позиция)

После осаэ ч.4 (Д. 1.86) белые могут только резать 1, далее лучше всего 3, и ч.4, конечно, вполне, удовлетворит черных.



Д 1.88



Д 1.89

Д. 1.88 (На первый взгляд, нормально, но…)

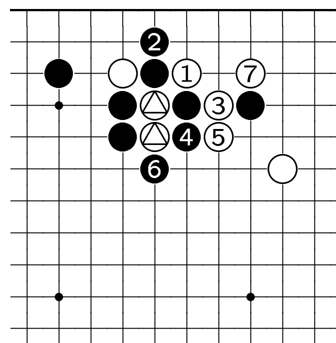
Как будто, после ноби б.3 белые имеютхорошее миаи: «A» и «B». Однако - это заблуждение.

Д. 1.89 (У черных большое влияние)

Соединившись 1, черные затем к 7 ведут противника форсированно, далее - сибори ч.A, ч.B и ханэ ч.C дадут им великолепное влияние и бузусловное превосходство.

Д. 1.90 (Неудача белых)

Такой размен следует признать не удачным для белых. Угол не стоит огромного влияния, которое дает черным форма, называемая «панцирь черепахи» после взятия 6.



Д 1.90

Литература

[1] Сакакибара Такэо: *Паспорт на 1 дан*

[2] Ричард Бозулич: *Вторжение*

[3] Харуяма, Нагахара: *"Основы техники Го"*